Valendia Knights of the Peace
LICENSE BOOK

Group【主たる組織】

バレンディア国内に存在する主な団体

VKP（Valendia Knights of the Peace）
バレンディア治安維持騎士団

バレンディア国内の治安を維持する組織

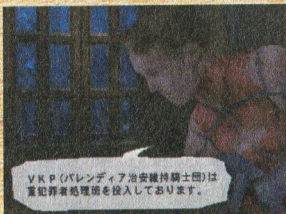
バレンディア治安維持騎士団は、通常その名称である“Valendia Knights of the Peace”の頭文字を取って“VKP”と呼ばれている組織。バレンディア国議会の直下に所属し、任務によっては超法規的行動をとることもある。職務内容によって重犯罪者処理班や情報分析班などいくつかの班に分かれており、エージェントたちはそれぞれの職務のスペシャリストで構成されている。

所属人物
重犯罪者処理班＝アシュレイ・ライオット／ジャン・ローゼンクランツ
情報分析班＝キャロ・メルローズ

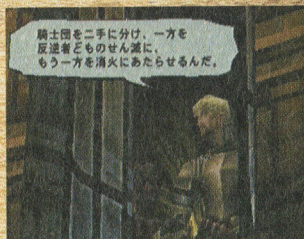
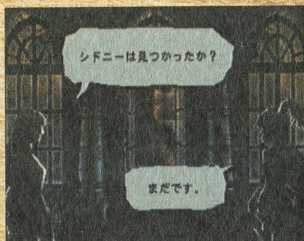
【VKP必須】

重犯罪者処理班(リスクブレイカー)

VKPの中でも最も危険を伴う任務を主とするエリート集団

リスクブレイカーとは、バレンディア治安維持騎士団の重犯罪者処理班、及びそこに所属するエージェントたちの通称である。リスクブレイカーは原則として単独捜査を前提とし、治安維持を極度に脅かす重犯罪もしくは国家機密に関わる重要事件の処理において、主に身体的な危険にさらされる戦闘を伴う任務を遂行する。ときには、国外の犯罪者組織に対しての長期にわたる潜入捜査も行うという。そのため、任務遂行中に命を落とすものも少なくなく、生還率は実に30%を下回るともいわれている。よって、リスクブレイカーに求められるのは、いかなる任務、いかなる状況においても常に冷静さを失わず、己の腕や武具を信じて勇往邁進できる強靭な身体と心なのである。

Order of the Crimson Blade
聖印騎士団クリムゾンブレイド

法王庁直属の圧倒的な兵力を持つ騎士団

バレンディアの法王庁直属の騎士団で、正式名称は"聖印騎士団クリムゾンブレイド"という。バレンディア国内では議会と政治的に対立しており、またカルト教団メレンカンプとは宗教的に対立している。邪教を広めるメレンカンプを殲滅するため、バルドルバ公爵邸占拠事件の後に逃亡した教祖シドニーを追い、魔都レアモンデに侵攻。団長は、ロメオ・ギルデンスターン。

所属人物
騎士団長＝ロメオ・ギルデンスターン
神官＝グリッソム／デュエイン
騎士＝サマンサ／ニーチ／ティーガー

Mullenkamp
メレンカンプ教団

預言者シドニー率いるカルト集団

預言者であるシドニー・ロスタロット率いる、魔都レアモンデを拠点とするカルト集団。また、バルドルバ公爵邸占拠事件を引き起こした元凶でもある。メレンカンプの資金源が公爵本人であったという一説もあり、その良好な関係を断ち切るかのごとく、なぜシドニーが公爵邸を襲ったのかは定かではない。シドニーは公爵邸で何かを探していたらしいが、それに関係があるとの噂もある。

所属人物
シドニー・ロスタロット／ジョン・ハーディン

Charactor 【登場人物リスト】

バルドルバ公爵邸事件に関係する主要人物

Ashley Riot

本名：アシュレイ・ライオット
年齢：20代後半
所属：VKP／重犯罪者処理班

愛する妻子を野党に殺害されたのをきっかけに重犯罪者処理班に身を投じ、数々の危険な任務を成功に導いてきた。先の公爵邸占拠事件で取り逃したシドニーを追い、メレンカンプの根城とされるレアモンデへと潜入することとなる。地下迷宮の中でどこからともなく姿を現わしたシドニーと対峙したとき、アシュレイの持つ忌わしき過去の記憶と、封印された殺人技が蘇る。これはレアモンデの持つ力ゆえか。それともシドニーの仕掛けた“まやかし”なのか？真実を探るにはシドニーを追うしかなさそうである……。

Sydney Losstarot

自称：シドニー・ロスタロット
年齢：不詳
所属：メレンカンプ教団

カルト集団メレンカンプを率いる若きカリスマ。公爵邸占拠事件でアシュレイに深手を負わされ、魔都レアモンデに潜伏する。終末論を語る自称預言者は数多いが、シドニーだけは別格。他人の過去を言い当てたり、心を読むといった能力を実際に操るのだ。だが、その力をどのように手に入れたのかは謎である。地下迷宮で再びアシュレイと対峙したシドニーは、アシュレイを狩人、自分を兎と例え、ゲームを楽しむかのような素振りすら見せる。アシュレイを翻弄する、シドニーの真意とは果たして何であろうか…。

Romeo Guildenstern

本名：ロメオ・ギルデンスターン
年齢：34歳
所属：聖印騎士団クリムゾンブレイド

法王庁直属の聖印騎士団、クリムゾンブレイドの騎士団長。その物腰はあくまで優雅で洗練されたものだが、正義のためにはどんな犠牲もいとわない冷酷無比な人物でもある。彼らが公爵邸占拠事件に介入した理由は定かでは無い。さらに、ギルデンスターンもまた、シドニーを追い、レアモンデへ潜入したという。魔都に潜入したギルデンスターン率いるクリムゾンブレイド。その圧倒的な兵力は、レアモンデを一気に制圧するに十分なものである。果たして法王庁の目的は何か。そして、ギルデンスターンの真意とは…。

Callo Merlose

本名：キャロ・メルローズ
年齢：23歳
所属：VKP／情報分析班

カルト教団や宗教的テロリズムの情報分析を専門としており、若いながらもその的確な解析能力は、他の分析官からも一目置かれている。アシュレイが公爵邸やレアモンデに潜入する際に協力。記録では、ワイン貯蔵庫でアシュレイと別れた直後消息を絶っているが…。

Jan Rosencrantz

本名：ジャン・ローゼンクランツ
年齢：20代後半
所属：VKP／重犯罪者処理班

公爵邸からレアモンデへ直行したアシュレイをサポートするため、VKPが派遣したもう1人のリスクブレイカー。また、レアモンデに関する調査を極秘で進めていたため、シドニーやメレンカンプ、そしてシドニーの“力”に関する知識はアシュレイより豊富である。

Duke Bardorba

バルドルバ公爵
年齢：64歳　所属：ー

先のバレンディア国内における内戦を終結させた英雄の1人。元老院の中で、もっとも発言力があったが、現在は健康を理由に引退している。歴史の闇を司るフィクサーでもある。

Josiah Bardorba

本名：ジョシュア・バルドルバ
年齢：4歳　所属：ー

バルドルバ公爵が晩年にもうけた子で、公爵にとっては“魂”と呼べる程大きな存在。しかし、公爵邸占拠事件の際、ハーディンの手で魔都レアモンデへと連れ去られてしまう。

John Hardin

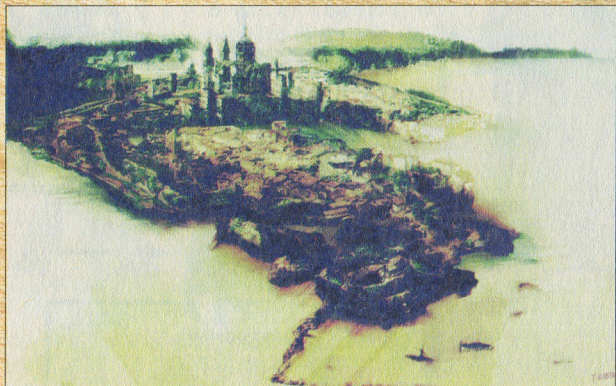
本名：ジョン・ハーディン
年齢：29歳　所属：メレンカンプ教団

「離れた場所の出来事を見る」力を持っている、メレンカンプの主要人物。シドニーをリーダーとするメレンカンプだが、2人の関係は上官と部下というよりも、戦友、同輩といった趣だ。

【重要人物相関図】
妨害
追跡
パートナー
Ashley Riot
Romeo Guildenstern
追跡
仲間
Sydney Losstarot
襲撃
応援？
拉致
Callo Merlose
John Hardin
Josiah Bardorba
父子
疑惑
内通？
Jan Rosencrantz
Duke Bardorba

Stage【捜索現場】

25年前の大地震により都市機能を失った史上最悪の魔都

魔都・レアモンデ

最盛期には5000人以上の人々がこの都に暮らしていたが、
25年前の大地震によって
2000年余の歴史に幕を下ろすこととなる。
この悲劇の大都市は、災害の爪痕が侵入者を拒み、
今もなお崩壊時のままの姿で放置されている。
なぜなら、そのときにできたクレバスと渦潮によって、
完全に外界から分断されてしまっているからだ。
さらに、地上部分は地震により複雑化し、
かつて修道僧たちが生活のために石を切り出していた地下には
洞窟が果てしなく広がり、街自体が巨大な迷路と化している。

【魔都レアモンデ】

市街地に関する調査報告書より

レアモンデ（一部の者から“魔都”を冠して呼ばれる）へは、海沿いにあるワイン貯蔵庫から侵入する。現在確認されている限りでは、ここが唯一の入り口。階段を下りた先は、薄暗い部屋がいくつも複雑に配されている地下通路が続く。以前より噂されているとおり、地下は迷路になっていた。また、ここにはレアモンデに眠る特異な“力”が作用していることは間違いない。説明しきれない不可思議なものがいくつも存在しているのだ。特筆すべきは、支えがないのに浮かぶ足場。これなどは、レアモンデの持つ“力”と大きく関わっていると思われる。さらに、この地下通路には無数のモンスターが潜んでいるので、相応の装備を心得ないと深手を負うだろう。この長い地下通路を抜けると、レアモンデの市街地へと辿り着く。その街並みは、栄華を誇った当時の面影を今なお残しており、目前にそびえ立つ時計塔は時を刻み続けていた。一見穏やかな雰囲気だが、ここも地下通路同様、危険な場所に変わりはない。地上もまた、日が暮れると闇が支配する場所となるからだ。

Device【危機回避の備え】

行く手に待ち受ける設備や障害の知識

様々な仕掛けを活用し
張り巡らされた罠を回避せよ

レアモンデ内部には、数々の仕掛けや罠が待ち受ける。その中には、体力を回復できるものもあれば、ダメージを受けるものもあるのだ。リスクブレイカーたるもの、それらを正確に見極めて、探査を遅滞無く進めねばならない。

ペンタグラム

今までの行動を記録する魔法陣

青く揺らめく陽炎を放つペンタグラム。これは、レアモンデに眠る"力"の1つらしい不思議な魔法陣だ。この上に立つと、今までの行動を書き記し記録できるという。

宝箱

レアモンデに放置された宝箱

誰が残したかは定かではないが、今も人知れず眠る宝箱。中にはどのような貴重品が収められているのか？

コンテナ

持ちきれないアイテムを保管する

ペンタグラム付近に時たま置かれている大型の箱。この中に、持ちきれなくなったアイテムを保管しておくことができる。また、これもレアモンデの眠れる“力”なのかどこのコンテナからでも出し入れが可能だ。

トラップ

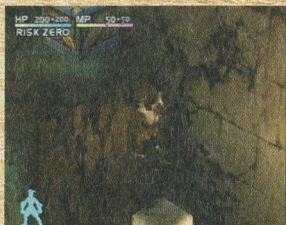
古のいたずらか……

レアモンデ内部には、誰が仕掛けたのか様々なトラップが配置されている。これらトラップを発見するには踏むのが一番だが、道具の「千里眼晶」や魔法の「マーク」を使えば、安全に発見することができる。

トラップの一例

【デスヴェイパ】物理系直接攻撃トラップ。強烈な酸性の蒸気が吹き出す
【イラプション】火系直接攻撃トラップ。足下から炎が吹き上がる
【フリーズ】水系直接攻撃トラップ。足下から強烈な冷気が吹き上がる
【ガスト】風系直接攻撃トラップ突風がカマイタチ現象を起こす
【テラスラスト】土系直接攻撃トラップ。元素を結晶化させて打撃を与える
【サンクチュエリ】神聖系直接攻撃トラップ。聖なる力を宿した閃光が放たれる
【ディアボロス】暗黒系直接攻撃トラップ。闇の力を宿した閃光が放たれる
【ポイズンパネル】足下から毒ガスが噴出し、「毒」状態にする
【パラライズパネル】足下から麻酔ガスが噴出し、「マヒ」状態にする
【カースパネル】地面に封印されていた悪霊が放たれ、「呪い」状態にする
【ヒールパネル】大いなる神・フォルトゥーナの御力により体力を一定値回復
【キュアパネル】あらゆるステータス異常を完全に回復

行く手を阻む扉や壁を突破せよ

道中に待ち受けているのは、様々な仕掛けや罠だけではない。結界によって封印された扉や、遥か高みまで屹立した岩壁に突き当たることもあるのだ。己の頭脳と肉体を駆使し、これらの障害を突破して任務遂行を目指して欲しい。

扉

鍵やスイッチを利用する扉もある

通常、扉は普通に開けることができる。ただし、扉の中にはロックされたものもあり、解除する方法としてスイッチを操作する、結界を破る、部屋のモンスターを全滅させるなど色々なパターンが存在するのだ。

壁や高台

ジャンプや足場を使って乗り越える

壁や高台などは、ジャンプ後によじ登ることでクリアすることが可能。さらに高い場所へは、キューブを足場に利用して進むのだ。突き当たりだとあきらめず、工夫を凝らして前進すること。

キューブ

各所に残されたキューブ

ジャンプでも届かない高台があったら、まずは部屋を見回すこと。そこにキューブがあったら、足場として利用することができるからだ。キューブには主に以下の3つの活用法がある。必ず体得しよう。

動かす

持ち上げることで、移動させることができる。この他、転がしたり押すことで移動させられるキューブもある。尚、半個分でも出ていれば持ち上げ可能な点に注意。

重ねる

足場として利用するとき、1つでは低すぎることもある。その場合、もう1つキューブを重ねることで足場を高くできるのだ。

破壊する

普通の木箱や枠付きの木箱は、バトルモードのときに壊すことができる。邪魔な木箱は、壊して排除しよう。

部屋を出るとキューブの位置は元に戻る

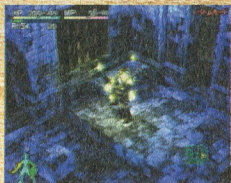
もしも、キューブの移動や破壊に失敗したら、慌てずにその部屋から一旦外に出ること。再び入り直せば、キューブの位置は元に戻っているのだ。これも、魔都の眠れる“力”がなせる技なのだ。

Battle【戦闘の手引き】

モンスターに対峙したときの様々な心得

攻撃&防御のためのバトルアビリティ

攻撃時に発動するチェインアビリティ、防御時に発動するディフェンスアビリティを総称して"バトルアビリティ"という。これらはタイミング良く繰り出すことによって、戦略の幅を大きく広げることができる戦闘の基本技だ。

入手方法

発動に成功し経験値を蓄積する

攻防に限らず、アビリティの発動に成功すると経験値が得られる。この経験値が所定の値になると、新しいアビリティを思い出せるのだ。入手時はいくつかのアビリティから選べるので、自身のバトルスタイルを考慮して選択するのが良い。

タイミング

もっとも重要な発動のタイミング

チェインアビリティはその名のごとく、何回でもチェイン（繋ぐ）させることが可能だ。タイミングの表示を「ON」にしておけば、さらにチェインしやすくなるだろう。

バトルアビリティの効果的な組み合わせ

●パワーとスピードを兼ね備えた敵と戦う場合

パワー対策として、まずパラライズパルスでマヒさせ、攻撃自体を封じてしまう。当然、ヘヴィショットは必須。最後に、ナミングクロウで「しびれ」させ動きも封じてしまう。もしチェインがうまくいかないのなら、インパクトガードだけは成功させたい。

効果的なバトルアビリティの組み合わせ例

■チェインアビリティ	■ディフェンスアビリティ
・パラライズパルス	・インパクトガード
・ヘヴィショット	・ダメージリフレク
・ナミングクロウ	

●魔法攻撃を多用してくる敵と戦う場合

魔法対策には、ダルネスバインドで沈黙させる方法と、マインドアサルトでMP自体にダメージを与える方法がある。ヘヴィショットは、大ダメージを与えるには必須。防御に関しては、相手の使ってくる魔法の属性に合わせた属性ダメージ軽減アビリティを。多数の属性魔法を使ってくるのなら、レジストマジックが好ましい。HPに余裕があれば、マジックリフレクも効果的だ。

効果的なバトルアビリティの組み合わせ例

■チェインアビリティ	■ディフェンスアビリティ
・マインドアサルト	・各種属性ダメージ軽減アビリティ
・ヘヴィショット	・マジックリフレク
・ダルネスバインド	・レジストマジック

武器を使い込みブレイクアーツを入手せよ

武器には、その系統ごとに固有技が存在する。その名は"ブレイクアーツ"。敵を一撃で仕留めるほどの威力を誇るが、自らのHPを消費して繰り出すため、いかに使いどころを見極めるかが活用の鍵となる。特定種の武器を使い込むことで、ブレイクアーツは記憶から呼び覚まされる。

武器別ブレイクアーツの一例

◆ダガー系

【名称】特徴

【虢気弾】気合いを剣の切っ先に集中してダメージを与える

【影縫い】負の力を利用しダメージを与えると共に「マヒ」の効果

◆ソード系

【裂帛双重突】超音速の振り下ろしによるソニックブームが敵を刻む

【黒斬破】闘気を刃に込めて打撃を与えると共に「毒」の効果

◆ロングソード系

【壊人弾】剣の波動で相手の体内の生命を削ぎ落とす

【雷電轟爆波】雷をその刃に呼び打撃を与えると共に「マヒ」の効果

◆アックス&メイス系

【ミストラルエッジ】横一文字に真空の刃を放ち、対象にダメージを与える

【氷牙疾風烈】瞬時に氷結させて打撃を与えると共に「しびれ」の効果

◆ヘヴィアックス系

【ベアクラッシュ】振り下ろされた斧から閃光が走り敵にダメージを与える

【煉獄魔人斬】煉獄の亡霊を呼び出し衝撃を与えると共に「のろい」の効果

◆スタッフ系

【爆炎打】火薬が破裂したように爆炎を天高く噴き上げる

【リスクブレイク】強烈な突きで衝撃を与えると共に自分のリスクを減らす

◆ヘヴィメイス系

【ボーンクラッシュ】猛烈な衝撃波を放ち、対象の骨を打ち砕く

【迅雷爆裂打】電撃をまとった衝撃波を放と共に「しびれ」の効果

◆スピア系

【ルインハーツ】闘気をその槍の切っ先に集中させてダメージを与える

【アサルトスフィア】かまいたちを起こしてダメージを与えると共に、相手の武器や防具の能力をダウンさせる

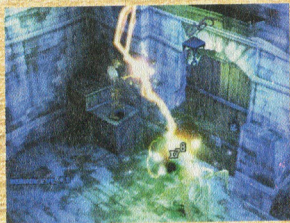
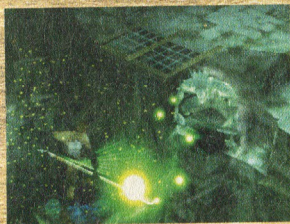
◆クロスボウ系

【獄炎烈散弾】地獄の炎をまとった矢を放つことで大ダメージを与える

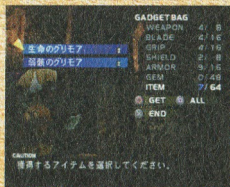
【調伏烈光弾】天界の雷をまとった矢を放つことで大ダメージを与える

◆拳

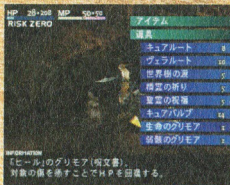
【紅蓮掌】周囲の闘気を掌の上に集め、対象にぶつける

【眩暈脚】相手の邪気をはね返して打撃を与え「しびれ」の効果

呪文書を使用して魔法を修得せよ

魔法は、遙か昔に存在したと言われる伝説の能力。だが、レアモンデではこの神秘の力が現在も確かに存在するのだ。

呪文書入手

宝箱や敵から呪文書を入手

魔法の呪文が書かれている書物を、一般的に"グリモア"と呼び、発動時の効果によって4タイプに分類される。まずはこの"グリモア"を宝箱やモンスターなどから入手する。

呪文書使用

道具として呪文書を使用する

入手した"グリモア"を道具として使用することで、魔法を発動させる。当然、その効果は"グリモア"によって異なっている。

魔法修得

使用した呪文書に書かれた魔法を修得

"グリモア"を使って魔法が発動されると、失われていた力が蘇り、使用者にその力が宿る。修得後は、MPを消費することでいつでも使用可能となる。

各種魔法の一例

◆ウォーロック…ダメージを与えることを目的とした攻撃魔法

【ソリッドショック】物理系攻撃。強烈な衝撃波を放ちダメージを与える
【ライトニングボウ】風系攻撃。雷の矢を放ちダーメジを与える
【ファイアボール】火系攻撃。灼熱の炎の弾をぶつけダメージを与える
【ヴァルカンランス】土系攻撃。鋭利な火山弾を放ちダメージを与える
【アクアブラスト】水系攻撃。冷気を超高速で放ちダメージを与える
【スピリットサージ】神聖系攻撃。光の精霊を放ちダメージを与える
【デスラプトペイン】暗黒系攻撃。苦痛の呪いを放ちダメージを与える

◆シーアルジー…傷を負った体を癒す回復系魔法

【ヒール】対象の傷を癒すことでHPを回復
【リストレイション】戦争の神・ベルムの加護によって、「マヒ」を回復
【アンチドーテ】海の神・アムニスの加護によって、「毒」を回復
【ブレッシング】愛の女神・アモールによって、「呪い」を回復

◆ソーサリー…様々な効果をもたらす補助魔法

【ハーキュリアン】対象のSTRを一定時間増加
【インライテン】対象のINTを一定時間増加
【インビゴレイト】対象のAGIを一定時間増加
【プロテクト】対象のウエポンや防具の性能を一定時間増加
【サイレントスペル】対象が一定時間魔法が使えないようにする
【アンロック】箱や扉などの鍵を解除。ただし、パズルや結界等によって閉じられているものには無効
【マーク】マップに仕掛けられたトラップを一時的に視認できる

◆エンチャント…武具の属性を変化させる属性魔法

【アナライシス】対象のHPやMPなど各種パラメータを分析
【ルフトアタッチ】ウエポンの属性を一定時間「風系」に変える
【スパークアタッチ】ウエポンの属性を一定時間「火系」に変える
【ソイルアタッチ】ウエポンの属性を一定時間「土系」に変える
【フロストアタッチ】ウエポンの属性を一定時間「水系」に変える

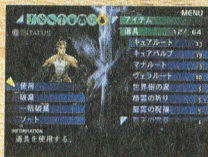
武具の装備変更や各種道具を利用せよ

アイテム活用に長けているかどうかが生死を分かつこともある。鍛え上げられた武具、豊富なグリモアや消費アイテムを所持していても、宝の持ち腐れとなることもあるのだ。

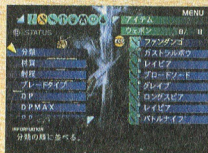
装備

数々の武具を使いこなす

武器には、シールド（物理・魔法防御力がアップ）が装備可能な片手持ちと、非常に高い攻撃力が期待できる両手持ちの2タイプある。バランス重視、攻撃力重視、あるいは状況に応じて使い分けるなど、戦況を見極めながら装備替えを実行していきたい。

道具の利用

消費アイテムやグリモアを使う

体力が減ったとき、ステータス異常に陥ったときなどは、相応の道具を使うことで状態の回復を行うことができる。また、"グリモア"を使い各種魔法を発動して対応することも可能だ。

並べ替え

カテゴリーによって任意にソートする

武具や道具を選択すると表示される項目の1つにソートがある。これは、アイテムをタイプや総数、材質などによって並び替えられる項目。内容は各カテゴリーによって異なるが、自由に設定できるので利用したい。

戦闘時に役立つ応用知識

●ディフェンスアビリティを使いこなす

ディフェンスアビリティは、攻撃を受ける瞬間に発動することで、受けるダメージの軽減やダメージを弾き返すといった効果が得られる。ただし単発のみ。初心者ならば、オプションのタイミングの表示を「ON」にすると良い。

●特定の武器のスペシャリストを目指す

各種族ごとに武器を使い分けることが重要だが、特定種の武器を複数用意することで、ブレイクアーツを次々と入手することが可能となる。ただ闇雲に戦っているだけでは、強力なブレイクアーツなど入手することはできないのだ。

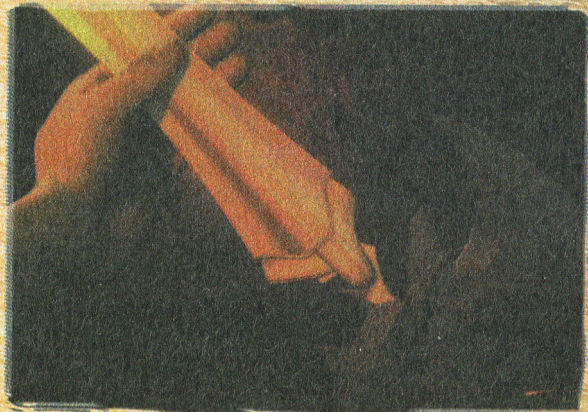
●エンチャントの魔法を駆使して攻撃の幅を広げる

魔法の中でも重宝するのが、エンチャントの魔法。これは、主に武器の属性を変化させる魔法なのだが、対峙するモンスターの弱点を突くことが可能となるため、非常に有効である。臨機応変に使い分け、戦闘を有利に進めたい。

ITEM 【武具と道具の研鑽】

使用できる武具や道具のあらゆる蘊蓄

武具を鍛錬し道具を使いこなすべし

VKPに所属するエージェントとして、自ら使用する武器や防具、道具についての最低限の知識は押えておかねばならない。武器であれば、その成長や製作過程、系統やパーツなどがそれにあたる。また、防具や道具についても同様に、系統やそれぞれの使い道を把握することによって、より任務をスムーズに遂行できるはずだ。己の腕と経験のみを信じて邁進するのも一興だが、レアモンデに出現するという伝説のモンスターたちは一筋縄ではいかない。以下に記載した情報を有意義に活用して、日々研鑽して欲しい。

武具による強さと素早さへの影響

「強さ」は直接相手に与えるダメージ量（防具の場合は相手から受けるダメージ量）に影響する。基本的には、武器であればよりレアな材質の、より強いブレードをパーツに使用する程、組み上がった武器の強さは上がる。また「素早さ」は攻撃命中率、あるいは回避率に影響を与える。どんなに強い武器や防具でも、攻撃が当たらなかったり、全く回避できないのでは意味がない。ただし、装備によって素早さを飛躍的に改善することは難しい。極端に低くならなければ良しとしよう。尚、最終的な「強さ」と「素早さ」は、武器だけではなく防具と自分自身の「強さ」「素早さ」を全て合計したものになる。

武具の種族・属性・タイプの考慮

ある程度「強さ」があるにも関わらず与えるダメージが少なかったり、受けるダメージが多い場合は、装備の「種族」「属性」「タイプ」を見直してみよう。基本的に「種族」「属性」の値は、特定の相手を攻撃したり、攻撃を受けたりすることで上下する。また武器の「タイプ」は、組み立てる「グリップ」部分に影響を受ける。武器であれば最強万能型を作り上げるのが理想であるが、ポイントを絞って数種類の武器を用意する方がより現実的であろう。例えば、以下のような3本を持ち歩き、敵に合わせて使い分けるといった具合だ。この他、魔法を中心に闘って行くならば知性（INT）を重視した方が良いし、さらに万全を期すならRISKもうまく調節していくべきだろう。尚、ここに上げた例はあくまでヒントにしか過ぎない。ワンランク上のリスクブレイカーを目指すなら、自分なりの方法論を確立して欲しい。

持ち歩く武器の一例

❶ 多くのモンスターに有効な切断系の片手剣。獣・人間系に強く鍛えておく

❷ アンデッド・ファントム系に強いダガー。出来れば神聖属性も上げておく

❸ 堅いウロコを持つドラゴン系に貫通系の槍。さらにドラゴンを攻撃し続けることにより、対ドラゴン属性をアップ

より強い武具を手に入れるために

●「ファクトリー」を理解する

武具の組み立ておよび修理は、レアモンデ内部に点在する「ファクトリー」と呼ばれる場所でのみ可能だ。ここで特に注意しなければならないのは、ファクトリーによって組立て可能なパーツの材質が異なるということである。例えば、シルバー製のダガーを手に入れたからといって、すぐに解体してはいけない。近くにシルバー製パーツの組立てが可能なファクトリーが無ければ、せっかくのレアパーツも宝の持ち腐れとなってしまうからだ。入手した武器を解体する場合は、今行くことの出来るファクトリーで再び組み立て可能かどうかを確認しよう。また、ファクトリーでは手持ちの武器・防具を合成することも可能である。不要なパーツ等は積極的に合成していきたい。

●武器を成長させるポイント

チェインアビリティによる連続攻撃は、たとえそれが100回チェインしたとしても、最初の1回目だけが経験値として加算される。つまり、1回の通常攻撃と100回のチェイン攻撃では、どちらも得られる経験値が同じなのだ。武器を成長させるならば、通常攻撃を多用する方が早く強力な武器ができあがるというわけだ。ちなみに、変動したパラメータは、解体後もブレードに継承されることも追記しておく。

WEAPON　武器

すべての武器は“ブレード(刃)”と“グリップ(柄)”と呼ばれる2つのパーツから成り立つ。武器の系統は全10種類。戦闘を繰り返しダメージポイント（DP）が無くなると、攻撃力は激減してしまうが、自らの拳を武器とすることも可能だ。

タガー系

最大でも30cm程の短剣。軽く扱い易いため、素早い動作で連続攻撃できるのが強み。また、切断、貫通系ブレードともに充実いるから、その能力を引き出せるグリップをチョイスしたい。

射程	★
攻撃力	★
命中率	★★★★★
攻撃速度	★★★★★
シールド	装備可能

ソード系

片手で扱える剣。総合バランスに優れ、様々な状況に対応可能。その多くは切断系だが、中にはレイピア等の貫通系も存在する。アシュレイがレアモンデ潜入時に装備しているのもソード系だ。

射程	★★
攻撃力	★★☆
命中率	★★★☆
攻撃速度	★★★☆
シールド	装備可能

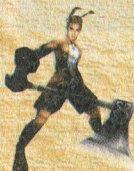
ロングソード系

両手で扱う大剣。その重さゆえ、使いこなすには鍛錬が必要だが、それを補って余りある破壊力と広い攻撃範囲は魅力的。大きく振りかぶって叩き斬る動きになるため、その多くは切断系だ。

射程	★★★
攻撃力	★★★★☆
命中率	★★
攻撃速度	★★
シールド	装備不可

スピア系

両手持ちの武器。非常に攻撃範囲が広く、高低差の激しい地形などで使用すれば、その利点を最大限引き出せる。貫通系が主だが、中には打撃系、切断系もあるため、組み立て時には注意が必要だ。

射程	★★★★
攻撃力	★★★
命中率	★★☆
攻撃速度	★★☆
シールド	装備不可

アックス系

戦闘用の片手斧。斧というと打撃系のイメージが強いかもしれないが、そのほとんどが剣同様、切断を目的としたブレードである。バランスも良く、破壊力も兼ね備えた頼れる武器となろう。

射程	★★
攻撃力	★★★
命中率	★★★☆
攻撃速度	★★★
シールド	装備可能

メイス系

相手を粉砕する事を目的とした打撃系の代表武器。使い勝手はアックス系と同等で、使用できるブレイクアーツも同じだ。打撃を主とした武器では最も扱いやすいので、1つは持ち歩きたい。

射程	★★
攻撃力	★★★
命中率	★★★☆
攻撃速度	★★
シールド	装備可能

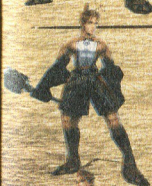
ヘヴィアックス系

両手持ちの巨大な戦斧。一見、打撃系のようにも見えるが、鋭い切れ味で相手を一刀両断にする切断系がほとんど。使いこなしにもコツが必要だが、その比類無い能力を存分に活用したい。

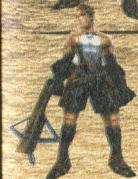
射程	★★★
攻撃力	★★★★★
命中率	★★
攻撃速度	★★
シールド	装備不可

ヘヴィメイス系

戦闘用の巨大な鎚。打撃系の武器で最高の攻撃力を誇る。使い勝手そのものは切断系のヘヴィアックスと良く似ている。やはり、その攻撃範囲の広さと攻撃力が最大の魅力と言えよう。

射程	★★★
攻撃力	★★★★★
命中率	★★
攻撃速度	★★
シールド	装備不可

スタッフ系

片手持ちの杖。打撃系の武器だが戦力としては頼りない。しかし、スタッフ系最大の利点は、知力を大幅に上昇する特殊効果。魔法を駆使したいシーンでは、スタッフ系の装備が有効だ。

射程	★
攻撃力	★
命中率	★★★★
攻撃速度	★★★
シールド	装備可能

クロスボウ系

全武器中最長の射程範囲を誇る自動弓。攻撃力は低いが、うまく地形を利用すれば全く危険を侵さずに相手を倒してしまえる。基本的に貫通系が主流だが、中には打撃系のものも存在する。

射程	★★★★★
攻撃力	★
命中率	★★★
攻撃速度	★★
シールド	装備不可

拳

武器未装備の状態。当然敵を倒しても成長しない。全ての武器がDP0になった場合の最終手段ではあるが、攻撃時にRISKがたまらず、ブレイクアーツも存在。徒手空拳を極めるのも一興だ。

射程	★
攻撃力	★
命中率	★★★
攻撃速度	★★★★
シールド	装備可能

グリップやシールドに装着する「秘石」

グリップやシールドには“秘石”をはめ込めるものもある。装着すると、様々な力が発揮されるようだ。

BLADE　ブレード

ブレード(刃)部のパーツ。切断系(CUT)、打撃系(BLOW)、貫通系(IMPALE)の各TYPEと、装備した時に振り分けられるボーナス値（STR／INT／AGI／RISK）を把握しておいてほしい。

C=CUT　B=BLOW　I=INPALE

タガー

切断系か貫通系のみ。非常に軽いため、装備時のリスクは小さく、盲点も少ない。上位のダガーであれば、力の向上も大。

アイテム		STR	INT	AGI	RISK
バトルナイフ	C	4	0	-1	1
スクラマサクス	I	6	0	-1	1
ダーク	C	8	0	-1	1
キドニータガー	I	10	0	-1	1
ベシュカド	C	12	0	-1	1
チンクエディア	I	14	0	-1	1

ソード

レイピア（貫通系）を除き、すべて切断系。比較的扱いやすいため、装備による命中率の降下も小さい。

アイテム		STR	INT	AGI	RISK
スパタ	C	5	0	-2	1
グラディウス	C	7	0	-2	1
レイピア	I	9	0	-3	1
ショートソード	C	11	0	-3	1
フィランギ	C	13	0	-3	1
シャムシール	C	15	0	-4	1

ロングソード

すべて切断系。やや大振りとなるため、リスクや命中率ではやや不利となるが、装備時の力の向上が著しく、心強い。

アイテム		STR	INT	AGI	RISK
ブロードソード	C	9	0	-3	1
バイキングソード	C	12	0	-3	1
カタナ	C	15	0	-4	1
ワルーンソード	C	18	0	-4	1
クレイモアー	C	21	0	-4	2
スキアヴォーナ	C	24	0	-5	2

スピア

打撃系、切断系、貫通系のすべてが揃う。それだけ攻撃バリエーションが豊かである証拠だ。その射程の長さが最大の利点となるが、武器としてのバランスも決して悪くない。

アイテム		STR	INT	AGI	RISK
ロングスピア	I	7	0	-2	2
グレイブ	C	9	0	-2	2
スコーピオン	B	11	0	-2	2
コルセスカ	I	13	0	-3	2
トライデント	I	15	0	-3	2
オウルパイク	I	17	0	-3	2

アックス&メイス

アックスは切断系、メイスは打撃系が主となる。ソード系同様、扱いやすく、武器としてのバランスにも優れている。

アイテム		STR	INT	AGI	RISK
ハンドアックス	C	6	0	-2	1
バトルアックス	C	8	0	-2	1
フランシスカ	C	10	0	-3	1
タバルジン	C	12	0	-3	1
ゴブリンクラブ	B	6	0	-2	1
スパイクドクラブ	B	8	0	-2	1
オニオンシェイプ	B	10	0	-3	1
スモールスパイク	B	12	0	-3	1

ヘヴィアックス

すべて切断系。重量級の武器であるだけに、装備によるリスクは高め。命中率もやや降下する。

アイテム		STR	INT	AGI	RISK
ギサルメアックス	C	9	0	-3	2
ラージクレセント	C	13	0	-4	2
バンパーブレード	C	17	0	-4	2

ヘヴィメイス

すべて打撃系。やはり重量級なだけにリスクは高くなる。だが、下位ブレードでも力のアップは大。

アイテム		STR	INT	AGI	RISK
ランデブェバ	B	10	0	-3	2
カッツバルゲル	B	14	0	-4	2
スパイクドモール	B	18	0	-4	2
グルームウイング	B	22	0	-5	2

スタッフ

すべて打撃系。最大の特徴は装備による知性のアップ。リスクも小さいので魔法詠唱時には必携だ。

アイテム		STR	INT	AGI	RISK
ウィザードタイプ	B	1	5	-1	1
クレリックタイプ	B	2	10	-2	1
サモナータイプ	B	3	15	-3	1

クロスボウ

切断系と貫通系。数値データは突出して優れてはいないが、唯一遠距離攻撃ができるブレードだ。

アイテム		STR	INT	AGI	RISK
ガストラルボウ	I	3	0	-3	1
ライトクロスボウ	I	5	0	-3	1
ターゲットボウ	B	7	0	-4	2
ウィンドグラスボウ	I	9	0	-4	2
クレインクイン	B	11	0	-4	2

GRIP　グリップ

グリップ(柄)部のパーツ。STR(力)、INT(知性)、AGI(命中率)、GEM(秘石装填数)が装備時の各上昇値。B(打撃)、C(切断)、I(貫通)は、TYPE別の攻撃力の上昇値だ。武器組上げの指針として欲しい。

	アイテム	STR	INT	AGI	GEM	B	C	I
ダガー ソード ロングソード	ショートヒルト	1	0	-1	0	0	2	1
	スウェプトヒルト	1	1	-1	0	0	4	2
	クロスガード	2	1	-1	1	0	6	4
	ナックルガード	2	2	-2	2	0	8	5
	カウンターガード	3	2	-2	1	0	10	7
アックス メイス スタッフ	ウッドングリップ	1	0	-2	0	4	16	3
	サンドフェイス	1	1	-2	1	6	15	4
	チェザカンタイフ	2	1	-2	0	8	14	5
	サリッサグリップ	2	2	-3	1	10	13	6
	ジェンダルメ	3	2	-3	2	12	12	7
スピア	ウッドンポール	1	0	-3	0	15	12	5
	スピクルムポール	2	1	-3	1	15	10	8
	ウイングドポール	3	2	-4	0	10	8	11
	フラメアポール	4	3	-4	2	10	6	14
クロスボウ	シンプルアロー	1	0	-1	0	1	0	5
	スティールアロー	2	0	-1	1	2	0	8
	ジャベリンボルト	3	1	-1	0	3	0	11
	ファラリカボルト	4	1	-1	1	4	0	14

ARMER アーマー

身体の各部を守るアーマーとシールド。装備することによって上昇するSTR(力)、INT(知性)、AGI(命中率)の数値だ。シールドのみ秘石をはめ込むことができるので、その数も確認したい。

シールド

敵からの攻撃を直接受けとめる盾。唯一秘石をはめ込めるタイプが存在する防具だ。もちろん、両手持ちの武器とは併用できないので、状況に応じて臨機応変な使用が望まれる。

名称	STR	INT	AGI	GEM
バックラー	1	0	-1	0
ペルタシールド	1	0	-1	1
タージェ	1	1	-1	0
クワッドシールド	2	0	-2	0
サークルシールド	2	0	-1	0
タワーシールド	3	0	-2	0
スパイクシールド	2	1	-2	0
ラウンドシールド	3	0	-3	1

ヘルム

頭部を守る防具。頭部は身体の最も重要な部位であるだけに、なるべくしっかりとした造りのものを装備するようにしたい。

名称	STR	INT	AGI
バンダナ	1	0	-1
ベアーマスク	1	1	-2
ウィザードハット	2	1	-2
ボーンヘルム	2	2	-3
チェインコイフ	3	2	-3
スパンゲンヘルム	3	3	-4
キャバセット	4	3	-4

ブレストアーマー

身体を守る鎧。防御力を重視するならば、強力な鎧が必須となるが、回避率や命中率は当然低下してしまう。自分のスタイルにあった選択を心掛けてほしい。

名称	STR	INT	AGI
ジャーキン	1	0	-1
ロングコート	1	1	-2
ウィザードコート	2	1	-2
キュラッサ	2	2	-3
バンデットメイル	3	2	-3
リングメイル	3	3	-4
チェインメイル	4	3	-4

レッグスアーマー

足を守る防具。足に傷を負えば俊敏な行動がとれなくなる。軽く、そして確実にプロテクトしてくれるタイプが当然理想だ。

名称	STR	INT	AGI
サンダル	1	0	-1
ブーツ	1	1	-2
ロングブーツ	2	1	-2
サイクゥイス	2	2	-3
ライトグリーブ	3	2	-3
リングレッグス	3	3	-4
チェインレッグス	4	3	-4

グローブ

拳を守る小手。左右片方ずつの装備が可能なので、状況に応じた守備固めを行いたい。

名称	STR	INT	AGI
バンテージ	1	0	-1
レザーグローブ	1	1	-2
ジポングローブ	2	1	-2
キュイラッサー	2	2	-3
リングスリーブ	3	2	-3
チェインスリーブ	3	3	-4
ガントレット	4	3	-4

ITEM アイテム

アイテムは消費することで特定の効果を得られるタイプと、魔法の呪文書"グリモア"がある。グリモアは一度使えばその魔法を修得可能だ。

消費アイテム

消費することで、HPやMPの回復や、ステータス異常の回復などが行える。ここに列記したアイテム以外にも、その存在が報告されているものも数多くあり、今後の詳細なる究明が待たれる。

名称	効果
キュアルート	HP約50回復
キュアバルブ	HP約100回復
マナルート	MP約50回復
マナバルブ	MP約100回復
修道僧の秘薬	HP&MP約100回復
錬金術師の試薬	HP&リスク約25回復
世界樹の涙	「マヒ」回復
精霊の祈り	「毒」回復
聖霊の祝福	「しびれ」回復
天使の微笑み	「呪い」回復
万能薬	「マヒ・毒・しびれ」回復
千里眼晶	トラップをマーク

ウォーロックのグリモア

攻撃系の魔法が記された呪文書。強烈な衝撃波や雷の矢、灼熱の炎の弾を繰り出し、敵に大打撃を与える。

名称	修得できる魔法
烈波のグリモア	ソリッドショック
雷矢のグリモア	ライトニングボウ
炎弾のグリモア	ファイアボール
地竜のグリモア	ヴァルカンランス
氷牙のグリモア	アクアブラスト
閃光のグリモア	スピリットサージ
苦呪のグリモア	テスラプトペイン

シーアルジーのグリモア

回復系の魔法が記された呪文書。HPの回復、各種ステータス異常の回復が行える。

名称	修得できる魔法
生命のグリモア	ヒール
軟化のグリモア	リストレイション
解毒のグリモア	アンチドーテ
祓呪のグリモア	ブレッシング

ソーサリーのグリモア

補助系の魔法が記された呪文書。力や知性、命中率を一定時間上げたり、仕掛けやトラップを制御することなどが可能となる。

名称	修得できる魔法
強殻のグリモア	ハーキュリアン
冴理のグリモア	インライテン
俊敏のグリモア	インビゴレイト
優鋭のグリモア	プロテクト
封呪のグリモア	サイレントスペル
停空のグリモア	フィクセイト
解錠のグリモア	アンロック
刻印のグリモア	マーク
解析のグリモア	アナライシス

エンチャントのグリモア

属性系の魔法が記された呪文書。武器の属性を一定時間異なる属性に変えることができる。

名称	修得できる魔法
恵空のグリモア	ルフトアタッチ
恵火のグリモア	スパークアタッチ
恵土のグリモア	ソイルアタッチ
恵水のグリモア	フロストアタッチ

迫り来るモンスターに対する対処方法

6種に分類されるモンスターの特性を把握せよ

魔都レアモンデのモンスターの戦闘能力は極めて高い。だが、リスクブレイカーたるもの、様々な種族の特徴を学び、見極め、そして冷静な判断で弱点を突く賢さも身に付けねばならない。

UNDEAD　アンデッド

屍鬼に憑かれた生ける屍。生前の運動能力や知能を今だ有する個体も多く確認されている。突然、起きあがって襲いくる者もおり、常に警戒が必要だ。炎、神聖といった属性に弱い。他、回復系魔法でも攻撃可能。

ゾンビ

動く腐乱死体。元は一般人だったため戦闘能力は低く、よほどの数を相手にしない限り恐れる相手ではない。頭部への攻撃が効果的だ。

ゾンビファイター

鎧や兜を装備、生前、体得した剣技をを用いて襲いかかってくる。攻撃力、防御力とも通常のゾンビを遥かに凌駕する。

ゾンビナイト

かつては騎士として活躍していたため、卓越した能力を持つ。数が少なくても心してかかる必要がある強敵だ。

スケルトンナイト

スケルトンを統べる骸骨の騎士。好戦的というよりむしろ挑発的。かなりの脅威となりうる相手だ。

スケルトン

疲れを知らず、痛みや恐怖も感じないため非常に好戦的。群をなして来たら、打撃系の武器で粉砕してしまおう。

EVIL イビル

魔界の住人、いわゆる悪魔である。その多くは武器、魔法攻撃の双方に高い耐性を持ち、知力にも優れた厄介な種族だ。また、彼らに作られたモンスターもこの種族に分類される。

リッチ

悪魔との契約により、不死と究極の魔力を手に入れた邪悪な魔術師。空間を自在に移動し、高位の魔法を唱えてくる。

デュラハン

悪魔が憑いた首なし甲冑。驚異的な攻撃力と魔法を使いこなす。補助魔法を用い、弱点の腹部を狙おう。

HUMAN　ヒューマン

デミヒューマン(亜人類)と呼ばれるいわゆる鬼、妖精の類い。様々な武器を使いこなし、中には魔法を使いこなす知能を持った者も存在する。これといった弱点もないが、逆にずば抜けた能力があるわけではない。冷静さを失わず、慎重に立ち向かえば、さして恐れる種族ではない。

ゴブリン

人の子供大の妖精。俊敏な動きで迷宮内を駆け、様々な武器を手に襲いくる。ゴブリンは知能が低いがゴブリンリーダーは魔法も唱える。貫通系の武器が有効。

オーク

豚の姿をした小鬼。知能が低く、動きは愚鈍ながら力は強い。オークリーダーは魔法も唱え、なめて掛かると痛い目に遭う。貫通系の攻撃に弱いが、意外にも魔法の耐性は高い。

PHANTOM　ファントム

“不完全な死”により現世をさまよう魂、そして精霊などに代表されるとりとめのない存在。予測不能な移動を繰り返しつつ、強力な魔法を唱えてくる。実体が不確かなため、生半可な武器ではわずかなダメージを与えることすら難しい。この種族を葬り去るには、個体ごとの弱点となる属性魔法をうまく使っていくより他にその術はないだろう。

ファイアエレメンタル

炎を司る精霊。宙を滑るように移動、強力な炎の魔法を連発してくる。無論、水の属性が弱点になる。

イフリート

神をも恐れぬ炎の化身。炎を意のままに操る最高峰の難敵だ。無傷でその闘いを終わらせることは難しいだろう。

ゴースト

現世に未練を残す魂の集合体。自在に空間移動を行う。補助魔法の駆使、鍛え上げた武器、神聖系の魔法で対抗したい。

BEAST　ビースト

魔界に巣くう獣たち。相対的には小型で、知能の低いモンスターが多い。だが、パワー、スピードなどの身体能力が頭抜けた個体も存在する。

バット

吸血コウモリ。戦闘力は低いが群をなして襲ってくるため注意が必要だ。

ヘルハウンド

地獄の番犬。炎の息が脅威となる。突き、水・神聖属性にもろさも。

クラブジャイアント

巨大な蟹の化身。全身甲羅に覆われ、練度の低い武器では歯が立たない。

オーガ

身の丈3mを越える喰人鬼。並外れたパワーとスピードを兼ね備えている。中には高位の魔法を操る者も。

ミノタウルス

牛の頭と下半身を持つ半人半獣。知能は極めて低いが、ケタ外れのパワーと並外れたリーチが武器。頭部が弱点。

DRAGON ドラゴン

高い知力と、圧倒的な戦闘力を誇る種族。純血種は鱗の色とブレスによって種類を見分けることができる。弱点と呼べる部位はあるものの、驚異的な生命力を持つため、その死を確認できた者はほとんどいない。

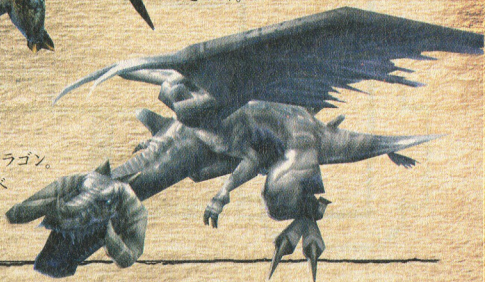
ドラゴン

見上げるほどの巨体と、高い知性を持つ伝説の竜。灼熱のブレスと、強靭な尻尾による一撃は、死国への招待状だ。喉、腹部が弱点。

ワイバーン

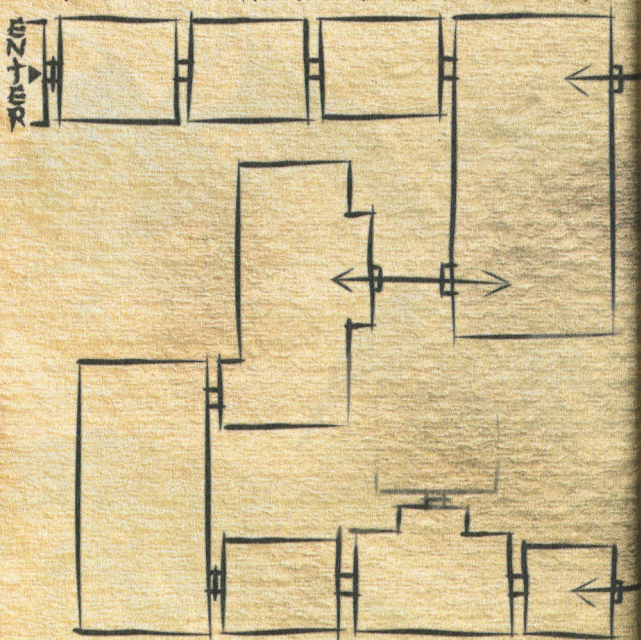
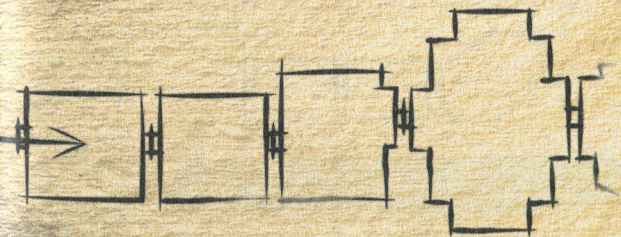
公爵邸占拠事件でも目撃された巨大翼を持つドラゴン亜種。純血種よりやや劣るが、強力なブレスを吐く。

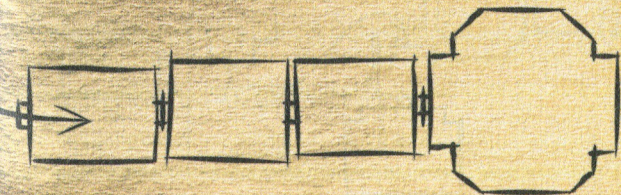
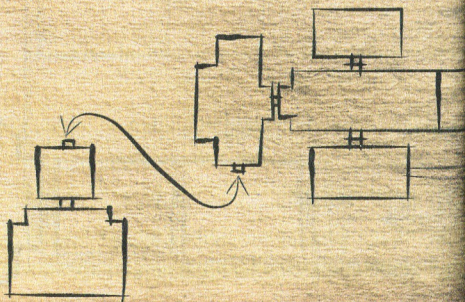
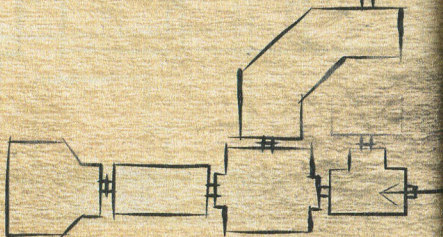
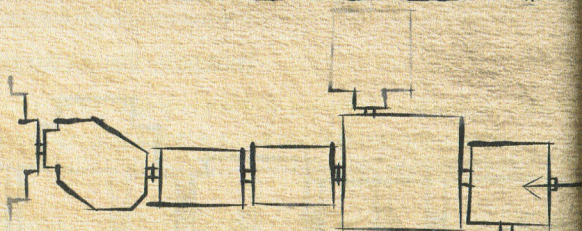
フロストドラゴン

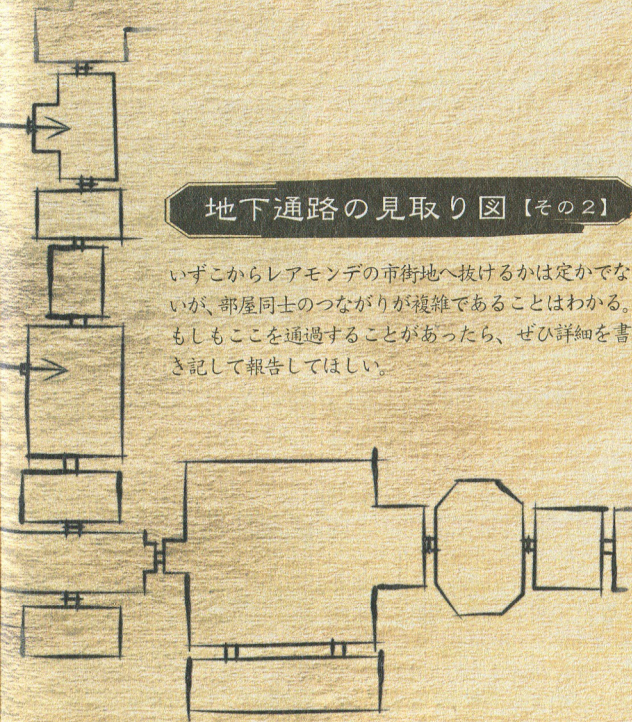
全身に冷気をまとったドラゴン。凍てついたブレスですべてを氷の世界へ誘う。

ADDITION 【問題事項対応マニュアル】

任務を遂行するにあたっての特記事項

任務成功のための必須知識

最後に、レアモンデ捜索のために知っておきたい事柄及び、調査班の持ち帰った地図を掲載する。ぜひ、任務に役立てて欲しい。

地下通路の見取り図【その1】

バレンディア国からの入り口はワイン貯蔵庫。その先は、いくつもの部屋が連なる地下通路が続いている。その詳細は未だ謎だ。

地下通路の見取り図【その2】

いずこからレアモンデの市街地へ抜けるかは定かでないが、部屋同士のつながりが複雑であることはわかる。もしもここを通過することがあったら、ぜひ詳細を書き記して報告してほしい。

武器の性能を最大限発揮せよ

武器の性能を最大限に発揮できる状態は、いうまでもなくDPとPPがともに最大値となっている状態である。例えばそれは、DP最大/PP最小時と比べると、実に倍近い痛手を敵に与えられる。だが、DPは攻撃の度に減り、逆にPPは攻撃の度に溜まる数値…。だが、実はこのジレンマを解決する方法が1つだけある。攻撃時にDPを回復するアビリティ、ゲインダメージの活用である。チェインアビリティの発動には高い技術が必要となる。すべてはあなたの修練次第なのだ。

己の腕を確認できるリスクブレイカーランク

魔都レアモンデを極限まで探索し、リスクブレイカーランクを極めようとする者たちよ。諸君の日頃の功労に敬意を表し、幾ばくかの情報を授けよう。このランクは、基本的にはスコアによって上がっていくのだが、ハイスコアを出すにはちょっとした工夫が必要となる。例えば、回復アイテム、回復魔法を使わずに戦い続けるとか、ディフェンスアビリティを必ず成功させつつ戦い続けるとか。上位ランクへの道は遠く、そして険しいのである。健闘を祈る！

SCENE

at this stage

PLACE

MEMO

PLACE

MEMO

SCENE at this stage

PLACE

MEMO

PLACE

MEMO

SCENE at this stage

PLACE

MEMO

PLACE

MEMO

SCENE

at this stage

PLACE

MEMO

SCENE at this stage

PLACE

MEMO

PLACE

MEMO

SCENE at this stage

PLACE

MEMO

SCENE

at this stage

PLACE

MEMO

PLACE

MEMO

SCENE

at this stage

PLACE

MEMO

PLACE

MEMO

SCENE at this stage

PLACE

MEMO

SCENE

at this stage

PLACE

MEMO

PLACE

MEMO

SCENE

at this stage

PLACE

MEMO

PLACE

MEMO

SCENE

at this stage

PLACE

MEMO

PLACE

MEMO

MEMO

free descride

ADDRESS personal data

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

ADDRESS

personal data

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

ADDRESS personal data

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

ADDRESS

personal data

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

PHOTO

PRIVATE

my personal information

SPECIAL AGENT

NAME

ADDRESS

TELEPHONE

FAX

PORTABLE

E-MAIL

BLOOD TYPE

BIRTHDAY

OTHER INFORMATION

ベイグラントストーリー

VAGRANT STORY™

SQUARESOFT

Character Design:A.Yoshida
Leá monde Image:Y.Hirata

ベイグラントストーリー
VAGRANT STORY

ベイグラントストーリー
VAGRANT STORY
© 2000 SQUARE Character Design A.Yoshida

ベイグラントストーリー
VAGRANT STORY
© 2000 SQUARE Character Design:A.Yoshida

ベイグラントストーリー
VAGRANT STORY™
© 2000 SQUARE
Character Design:A.Yoshida
Leá monde Image:Y.Hirata